

## **“O Despertar da Força” – o projeto de gamificação da unidade curricular de Gestão de Recursos Humanos no Mestrado Integrado em Engenharia Industrial e Gestão**

Martins, H<sup>1,2</sup> & Freire de Sousa, J.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto

<sup>2</sup> Faculdade de Economia da Universidade do Porto

A gamificação é um conceito relativamente recente que usa elementos dos jogos de vídeo em contextos extrajogo. A Educação é uma área com elevado potencial para a aplicação deste constructo uma vez que se pretende envolver os estudantes de forma ativa na sua aprendizagem, promovendo a sua motivação (Simões, Redondo & Vilas, 2012).

A unidade curricular de Gestão de Recursos Humanos (GRH) no Mestrado Integrado em Engenharia Industrial e Gestão tem o objetivo de ajudar os estudantes a compreender técnicas e estratégias de GRH que lhes possam ser úteis no seu contexto profissional, bem como apoiar o desenvolvimento de competências interpessoais e promover o interesse e o pensamento crítico em torno da temática da Gestão de Recursos Humanos/Gestão de Pessoas. Pretende-se criar um contexto motivador que facilite e fomente o seu empenho e iniciativa face aos conteúdos da unidade curricular.

No passado, a equipa docente tem sido confrontada com um dilema interessante: apesar de consensualmente os estudantes expressarem a vontade e a necessidade de desenvolver mais as suas competências interpessoais, estes parecem ter dificuldade em lidar com a realidade de ambiguidades, paradoxos e falta de respostas simples ou definitivas às questões que são características desta unidade curricular e ocasionalmente revelam um decréscimo na motivação para a UC quando percebem que a sua expectativa de aprenderem “a forma certa” de gerir algumas questões não pode ser cumprida.

A equipa docente considerou o interesse e adesão aos jogos pedagógicos e desafios lançados aos estudantes em anos transatos, e optou por sistematizar esta técnica pedagógica na unidade curricular, de modo que diferentes outputs, atividades, horas de contacto e formas de envolvimento com os conteúdos e temáticas de GRH geram a atribuição de pontos que depois se refletem na classificação final da UC. Pretende-se que esta estratégia permita uma abordagem mais centrada e dirigida pelo estudante, com desafios crescentes e uma apropriação de conteúdos mais ativa e significativa por parte dos discentes, promovendo um maior interesse, reflexão e pensamento crítico relativamente às questões da GRH.

No presente ano letivo a UC de GRH será desenvolvida usando esta técnica pedagógica inovadora: a gamificação. Nesta apresentação, pretendemos expor o racional teórico por detrás do nosso projeto, bem como a forma como conceptualizamos o jogo e criamos diferentes parâmetros, esperando assim promover a partilha, reflexão e discussão em torno desta abordagem pedagógica.

Palavras-Chave: gamificação, inovação, motivação, técnica pedagógica.

#### Referências e bibliografia:

- Baker, P., Bujak, K & DeMillo, R. (2012). The evolving university: Disruptive change and institutional innovation. *Procedia Computer Science* 14 (2012) 330-335.
- Deterding, S. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *MindTrek*.
- Dickey, M. D. (2005). Engaging by design: How engagement strategies in popular computer and video games and inform instructional design. *Educational Technology Research and Development*, 53, 67-83.
- Iosup, A. & Epema, D. (2014). An Experience Report on Using Gamification in Technical Higher Education. *Proceedings of the SIGCSE '14 - 45th ACM Technical Symposium on Computer Science Education*, pages 27-32.
- Kiili, K. (2005). Educational game design: Experiential gaming model revisited. Research Report 4. Tampere University of Technology. Retrieved from <http://amc.pori.tut.fi/publications/EducationalGameDesign.pdf>
- McClarty, K. L., Orr, A., Frey, P., Dolan, R., Vassileva, V. & McVay, A. (2012). A Literature Review of Gaming in Education - Research Report. Pearson.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Press, 2011.
- Simões, J., Redondo, R. & Vilas, A. (2012). A social gamification framework for a K-6 learning platform. *Computers in Human Behavior* (2012), <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2012.06.007>

Autor correspondente: Helena Martins – [helenagmartins@gmail.com](mailto:helenagmartins@gmail.com)